

El aplicativo Ludiletras y su incidencia en la comprensión lectora en los estudiantes de la Escuela Jorge Washington, Babahoyo 2020

The Ludiletras application and its impact on reading comprehension in the students of the Jorge Washington School, Babahoyo 2020

Roxana Mabel Ramírez Melendres¹; Glenda Cecibel Intriago Alcívar²;
{rramirez@utb.edu.ec; gintriago@utb.edu.ec}

Fecha de recepción: 29 de noviembre de 2020 — **Fecha de aceptación:** 14 de diciembre de 2020

Resumen: La lectoescritura es la destreza o habilidad de leer y escribir por lo que se convierte en una herramienta de comunicación. Es un proceso de enseñanzas de aprendizaje en el transcurso de las actividades cotidianas. La aplicación Ludiletras es un programa que contiene mucha creatividad, el cual su objetivo es el desarrollo neurológico a los niños de tres, hasta ocho años de edad, por medio de un proceso de enseñanza aprendizaje. El objetivo de la presente investigación es determinar la forma en que el aplicativo Ludiletras incide en la comprensión lectora de los estudiantes de la Escuela Jorge Washington, Babahoyo 2020. La metodología empleada fue de tipo descriptiva, explicativa, mixta, no experimental y aplicada. Como técnica de recolección de datos se aplicó una encuesta a 8 docentes y 52 padres de familia de la Escuela Jorge Washington. En donde se obtuvo como resultado que el 48,33% de las personas encuestadas manifiestan estar totalmente de acuerdo en que la motivación por la lectura ha venido fortaleciéndose mediante la decodificación de textos utilizando el aplicativo Ludiletras. Se llegó a la conclusión en que existe interrelación entre el aplicativo Ludiletras y el desarrollo de las habilidades cognitivas y de lectoescritura en los niños en los que ha sido utilizada esta aplicación que para efectos de esta investigación se usó a los niños de la Escuela Jorge Washington, Babahoyo 2020.

Palabras clave — Estudio, percepción, entendimiento, desarrollo, habilidades.

Abstract: Literacy is the skill or ability to read and write, so it becomes a communication tool. It is a process of learning teachings in the course of daily activities. The Ludiletras application is a program that contains a lot of creativity, whose objective is the neurological development of children from three to eight years of age, through a teaching-learning process. The objective of this research is to determine the way in which the Ludiletras application affects the reading comprehension of the students of the Jorge Washington School, Babahoyo 2020. The methodology used was descriptive, explanatory, mixed, non-experimental and applied. As a data

¹Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica.
Universidad Técnica de Babahoyo.

²Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Computación, Magíster en Docencia y Currículo.
Universidad Técnica de Babahoyo.

Cómo citar:

Ramírez Melendres, R. M., & Intriago Alcívar, G. C. (2020). El aplicativo Ludiletras y su incidencia en la comprensión lectora en los estudiantes de la Escuela Jorge Washington, Babahoyo 2020. Pro Sciences: Revista De Producción, Ciencias E Investigación, 4(37), 76-84. <https://doi.org/10.29018/issn.2588-1000vol4iss37.2020pp76-84>

collection technique, a survey was applied to 8 teachers and 52 parents of the Jorge Washington School. Where it was obtained as a result that 48.33% of the people surveyed state that they totally agree that the motivation for reading has been strengthened through the decoding of texts using the Ludiletras application. It was concluded that there is an interrelation between the Ludiletras application and the development of cognitive and literacy skills in children in whom this application has been used, which for the purposes of this research was used on the children of the Jorge Washington School , Babahoyo 2020.

Keywords — Study, perception, understanding, development, skills.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se realizó debido a que actualmente en la sociedad los niños están inmersos en la tecnología ayudándoles a mejorar y facilitar su aprendizaje y comunicación, pero lamentablemente utilizan todo tipo de aplicaciones y juegos que no les ayuda en nada al aprendizaje. Los niños de primaria desde muy pequeños aprenden a utilizar el teléfono celular sin saber leer, solamente usan estos dispositivos de manera intuitiva deslizando la pantalla del teléfono móvil.

La falta de comprensión lectora es un problema que está presente en la educación de los niños, niñas y adolescentes; con repercusiones muy negativas en el nivel superior, siendo un inconveniente a nivel mundial, por otra parte son muy pocas las personas que realmente dedican parte de su tiempo a la lectura de modo que la mitad lo hace simplemente porque poseen hábitos lectores; en las aulas de clase se buscan que los estudiantes reflexionen y deduzca sobre determinados temas, pero se pueden observar que muchos tienen una alta dificultad en desarrollar la comprensión lectora; puesto que en las aulas los docentes se preocupan por la enseñanza de contenidos de gramática, a los que se presta muy poco interés por la lectura y menos aún por la comprensión del texto. Basan sus clases de manera tradicional con dictados, lecturas incomprensibles y exposiciones, que dejan que el estudiante se encuentre muy pasivo en clase lo que atenta contra su comprensión y sobre todo influye en su rendimiento académico.

Para Flores (2019) “la gran parte de los niños y jóvenes, poseen problemas de lectura, debido a que poseen una baja comprensión al momento de realizar una lectura, lo que conlleva que se reflejen un bajo aprendizaje y de tal forma influya en el rendimiento académico” (p. 9).

Dentro de esta triste realidad se encuentran los estudiantes de la Escuela “Jorge Washington de la ciudad de Babahoyo, porque muestran poco o ningún interés por leer y presentan dificultades en la comprensión de los textos que leen.

Con la presente investigación se desea lograr que los estudiantes se involucren directamente en las lecturas de modo que mejoren su comprensión al momento de leer, situación que permitirá contribuir de manera positiva promover buenos hábitos de lectura, lo que conlleva a obtener un mayor rendimiento académico en su aprendizaje.

Debido a lo anteriormente expuesto se puede establecer que el objetivo de la presente investigación es determinar la forma en que el aplicativo Ludiletras incide en la comprensión lectora en los estudiantes de la Escuela Jorge Washington, Babahoyo 2020.

De acuerdo con Burin et al. (2016) en su publicación de Aplicación de Técnicas de Estudio para Desarrollar la Comprensión Lectora concluye lo siguiente:

Los estudiantes en la actualidad, tienen acceso a la información y al uso de herramientas digitales, el presente proyecto de investigación se lo ha realizado mediante la utilización de cuestionarios, de modo que las investigaciones apuntan que las herramientas de aprendizaje digitales mejoran la comprensión lectora, influyendo en el desarrollo de habilidades digitales para desarrollar una comprensión lectora digital. (p. 191)

De acuerdo con Ruiz et al. (2017) explica el concepto de comprensión lectora y lo argumenta de la siguiente manera:

La lectura es muy importante para el desarrollo de la personalidad de los estudiantes, desde el punto de vista científico la comprensión lectora es entender lo que se está leyendo, se considera como uno de los procesos más complejos del ser humano, de modo que influyen desde el procesamiento de las neuronas, y continua hasta almacenar dentro del cerebro el conocimiento de lo que se está estudiando. (p. 27)

Por otra parte, con Barrera (2018) argumenta sobre las características de la comprensión lectora y menciona lo siguiente:

Dentro de las características de la comprensión lectora están que son un proceso constructivo activo porque permite la elaboración e interpretación de los textos y sus partes, además es interactivo porque brinda de información previa al lector complementándose con el significado, por último, es estratégica porque varía dependiendo de la meta de la lectura o el propósito del lector. Es de mucha importancia la comprensión lectora, de modo que se hace evidente en la capacidad que posee cada estudiante de hacer una correcta lectura y profundizarla, en otras palabras, extraer las ideas que se expresan en el texto (p. 16)

Por su parte, Herrera, et al. (2018) plantean en su investigación sobre el proceso cognitivo que:

“Dentro de esta perspectiva, menciona que es indispensable establecer estrategias, técnicas y metodología a fin de que las personas desarrollen conocimientos; interaccionar y extraer información en su entorno” (p. 155)

Teniendo en cuenta a Parra (2016) en redacción sobre la lectura y escritura, comenta lo siguiente:

La aplicación Ludiletras permite que los niños aprendan leer y escribir, lo cual, el verdadero reto es transmitir pasión por la lectura mediante el proceso de descubrir nuevas historias a través de un libro, de modo que adquieran la habilidad de comprender aquello que leen. Ludiletras se basa en las inteligencias múltiples, experimentación, manipulación, el desarrollo neurológico, el juego y trabajo cooperativo. (p. 24)

Por otra parte, Piero (2019) en su trabajo de investigación hace de la influencia de la lectoescritura menciona lo siguiente:

La lectoescritura es un proceso de enseñanzas de aprendizaje, la adquisición y creación de nuevos conocimientos, considerando destrezas fonológicas. También se menciona que es un proceso donde se desarrolla capacidad y destrezas con el lector y el texto (p. 7)

METODOLOGÍA

Se trata de una investigación de tipo descriptiva, explicativa, mixta, no experimental y aplicada. Como población se ha considerado a 8 docentes y 52 padres de familia de la Escuela Jorge Washington. Debido a que la población es pequeña se ha estimado al total de la población como muestra.

Como técnica e instrumento de recolección de datos se usó un cuestionario de preguntas directas, las mismas que han servido para poder recopilar la información necesaria para la obtención de los resultados de la presente investigación.

Finalmente, se recopiló información en el Software Microsoft Excel en el cual se procedió a procesar los datos obtenidos en el software estadístico SPSS para plasmar un informe con el resultado de las valoraciones que se obtuvieron.

RESULTADOS

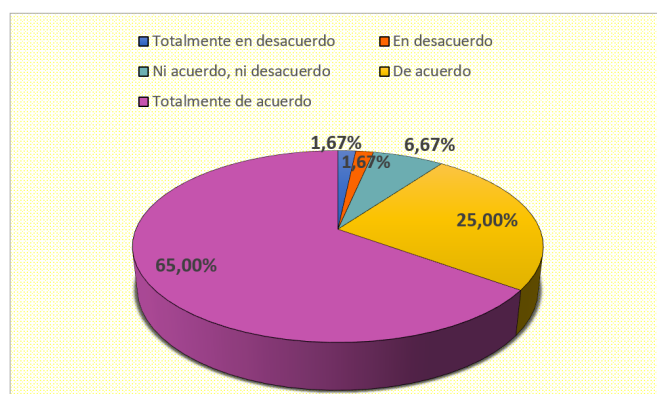


Figura 1. La lectoescritura ha venido contribuyendo al mejoramiento de la habilidad lectora en los niños
Elaborado por: los autores

De acuerdo a la encuesta realizada, se observa en la presente figura que el 65% de los encuestados está totalmente de acuerdo; el 25% está de acuerdo; el 6,67% ni acuerdo, ni desacuerdo; el 1,67% en desacuerdo y de la misma forma; el 1,67% totalmente en desacuerdo.

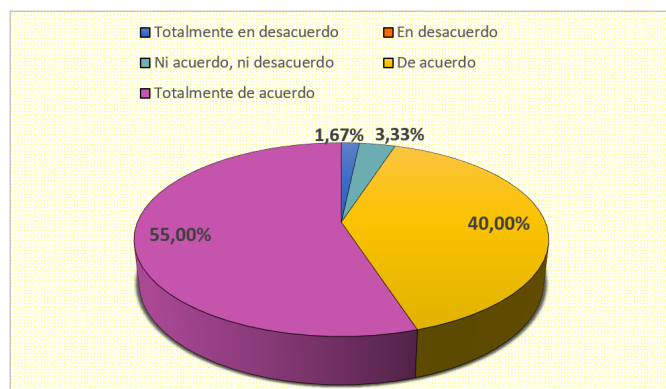


Figura 2. Las imágenes del aplicativo Ludiletras han venido contribuyendo como estrategia didáctica para el aprendizaje en los niños
Elaborado por: los autores

De acuerdo a la encuesta realizada, se observa en la presente figura que el 55% de los encuestados comenta estar totalmente de acuerdo; el 40% están de acuerdo; el 3,33% ni acuerdo, ni desacuerdo y por consiguiente el 1,67% opina estar totalmente en desacuerdo.

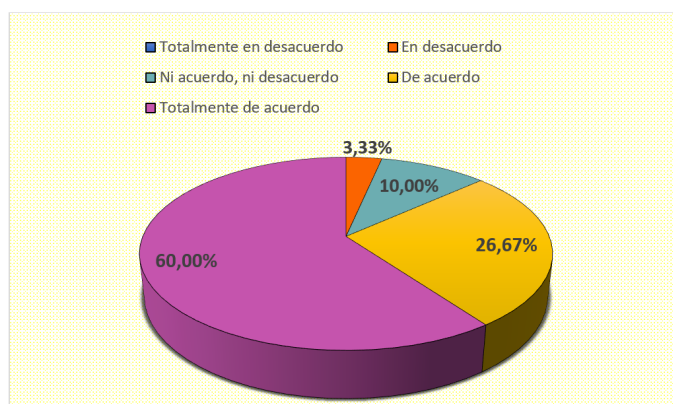


Figura 3. El trabajo colaborativo con el aplicativo Ludiletras ha venido mejorando los contenidos pedagógicos
Elaborado por: los autores

De acuerdo a la encuesta realizada, se observa en la presente figura que el 60% determina estar totalmente de acuerdo; el 26,67% están de acuerdo; el 10% ni acuerdo, ni desacuerdo y por el otro lado el 3,33% en desacuerdo.

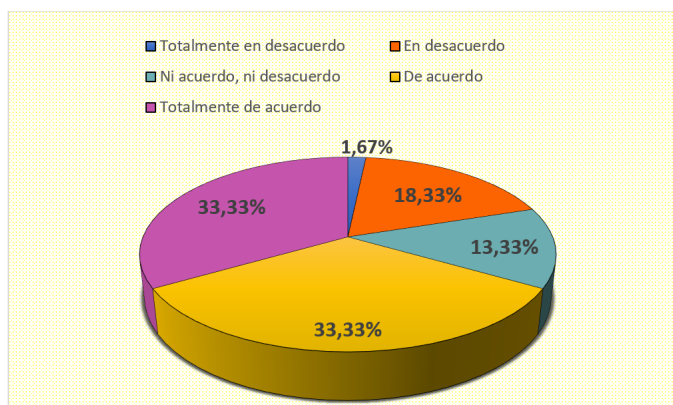


Figura 4. El contenido pedagógico ha venido fortaleciendo la comprensión lectora a través del pensamiento crítico en los niños
Elaborado por: los autores

De acuerdo a la encuesta realizada, se observa en la presente figura que el 33,33% de los encuestados contribuye a estar totalmente de acuerdo; de la misma forma el 33,33% está de acuerdo; el 18,33% está en desacuerdo; el 13,33% ni acuerdo, ni desacuerdo y en efecto el 1,67% está totalmente en desacuerdo.

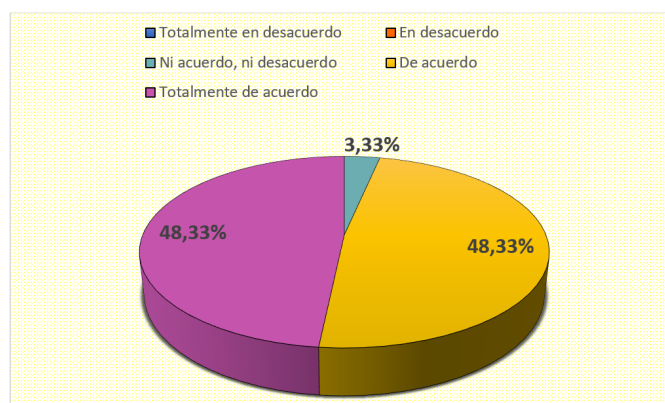


Figura 5. La motivación por la lectura ha venido fortaleciéndose mediante la decodificación de texto
Elaborado por: los autores

De acuerdo a la encuesta realizada, se observa en la presente figura que el 48,33% de los encuestados establece estar totalmente de acuerdo; con el mismo porcentaje, el 48,33% estipula estar de acuerdo, y por ende el 3,33% manifiesta ni acuerdo, ni desacuerdo.

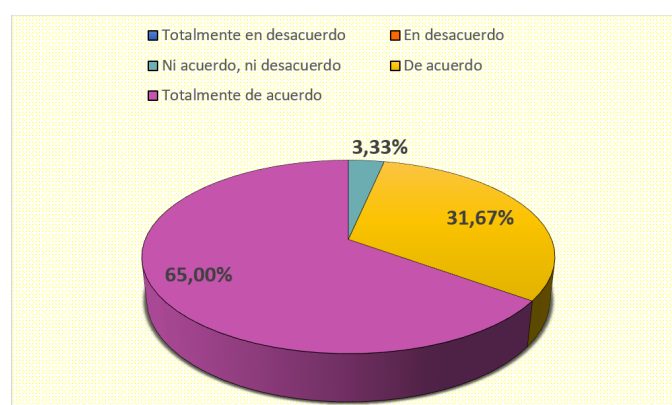


Figura 6. La comprensión lectora viene mejorando el desarrollo del pensamiento y el lenguaje en los niños
Elaborado por: los autores

De acuerdo a la encuesta realizada, se observa en el presente gráfico que el 65% de los encuestados detalla estar totalmente de acuerdo; el 31,67% determina estar de acuerdo; y por último el 3,33% indican ni acuerdo, ni desacuerdo.

DISCUSIÓN

En concordancia con los resultados obtenidos en la pregunta 1 respecto a si la lecto-escritura ha venido contribuyendo al mejoramiento de la habilidad lectora en los niños, se observa que el 65% de los encuestados está totalmente de acuerdo, el 25% está de acuerdo, el 6,67% ni acuerdo, ni desacuerdo, el 1,67% en desacuerdo y de la misma forma, el 1,67% totalmente en desacuerdo, corroborando con Baldeón et al. (2020) en su publicación sobre las tecnologías de la información y comunicación y su influencia en la lecto-escritura redacta que la utilización de aplicaciones informáticas incidentes en las habilidades de lecto-escritura, contribuyendo con el desarrollo de la habilidad lectora en los estudiantes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Sin embargo, en los resultados obtenidos en la pregunta 2 acerca de si las imágenes del aplicativo Ludiletras han venido contribuyendo como estrategia didáctica para el aprendizaje en los niños se observa que el 55% de los encuestados comenta estar totalmente de acuerdo, el 40% está de acuerdo, el 3,33% ni acuerdo, ni desacuerdo y por consiguiente el 1,67% opina estar totalmente en desacuerdo, corroborando con lo expuesto por Ulco et al. (2019) en su investigación sobre las tecnologías de la información y comunicación y su influencia en la lecto-escritura, expresando que el desarrollo de aplicaciones permite realizar innovaciones en la educación, de modo que la utilización de imágenes motiva contribuye con la motivación por leer, cuando dichos alumnos presentan problemas un déficit de comprensión lectora, de modo que se usan figuras para crear una información sensorial y mejorar las habilidades lectoras en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por otra parte, en los resultados de la pregunta 3 acerca de si el trabajo colaborativo con el aplicativo Ludiletras ha venido mejorando los contenidos pedagógicos se observa que el 60% determina estar totalmente de acuerdo, el 26,67% está de acuerdo, el 10% ni acuerdo, ni desacuerdo y por el otro lado el 3,33% en desacuerdo, corroborando con Chávez (2019) en su publicación estrategia didáctica en la comprensión lectora señalando que su investigación utilizó unas aplicaciones de aprendizaje de lectura, de modo la mayoría de los estudiantes demostraron interés por desarrollar las actividades, de los contenidos pedagógicos propuestos en la clase, por ende se evidencia una mejora en las actividades, que resultan ser más divertidas y efectivas al momento de desarrollar las habilidades lectoras, demostrando que el uso de aplicaciones informáticas ayuda en la adquisición de nuevos conocimientos y destrezas, como lo es la lectura.

Mientras en los resultados de la pregunta 4 sobre si el contenido pedagógico ha venido fortaleciendo la comprensión lectora a través del pensamiento crítico en los niños, se observa que el 33,33% de los encuestados contribuye estar totalmente de acuerdo, de la misma forma el 33,33% está de acuerdo, el 18,33% está en desacuerdo, el 13,33% ni acuerdo, ni desacuerdo y en efecto el 1,67% está totalmente en desacuerdo, corroborando con Zurita et al. (2019) en su publicación Aplicación de la usabilidad pedagógica para diseñar una aplicación de aprendizaje móvil que apoye la comprensión lectora explicando que el uso de aplicaciones informática apoya al contenido pedagógico, lo cual por su vez permite el fortalecimiento de la comprensión lectora, estas herramientas aportan un valor a los estudiantes, porque puede ser utilizada por los estudiantes en las aulas de clases, aumentando las posibilidades de aprender y desarrollar un pensamiento crítico que les permita mejorar la habilidades de comprensión lectora.

De acuerdo con los resultados obtenidos en la pregunta 5 acerca de si la motivación por la lectura ha venido fortaleciéndose mediante la decodificación de texto, se observa que el 48,33% de los encuestados establece estar totalmente de acuerdo, y de la misma forma, el 48,33% estipula estar de acuerdo, y por ende el 3,33% manifiesta ni acuerdo, ni desacuerdo, corroborando con Eraso et al. (2017) en su publicación Desarrollo de la comprensión lectora a través de un curso en línea explica que, luego de analizar la necesidad de los estudiantes y utilizar recursos didácticos para elevar el nivel de comprensión lectora, se observó que una vez implementado estos recursos, ayudó a mejorar el interés por leer, desarrollando habilidades de comprensión que ayuden a contribuir con el aprendizaje autónomo de los estudiantes.

Por último, en los resultados obtenidos en la pregunta 6 acerca de si la comprensión lectora viene mejorando el desarrollo del pensamiento y el lenguaje en los niños, se puede observar que el 65% de los encuestados detalla estar totalmente de acuerdo, el 31,67% determina estar de acuerdo, y por último el 3,33% indica su apreciación de estar ni de acuerdo, ni en desacuerdo, corroborando con Camacho (2019) en su publicación implementación de aplicaciones móviles en el área de lengua española, concluye que la utilización de aplicaciones informáticas han transformado la forma de

enseñar y aprender, aunque en la actualidad se ha perdido el interés por leer, el uso de herramientas informáticas, aplicadas en las aulas de clase, son efectivas para motivar a los estudiantes a leer, ayudando a mejorar su comprensión lectora, de manera que desarrollen una mejor desarrollo del pensamiento y lenguaje en los estudiantes.

CONCLUSIONES

Las características del aplicativo Ludiletras es que es muy práctico, fácil de manejar, didáctico, atractivo, tiene un diseño acorde al público objetivo en el que va a ser aplicado que son los niños de primaria.

Las características del aplicativo Ludiletras mejoran la creatividad y las habilidades lectoras de los niños, el mismo que se ha ejecutado a través de un entorno gráfico, dinámico y atractivo, favoreciendo así el desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes de la Escuela Jorge Washington, Babahoyo 2020.

Los factores del aplicativo Ludiletras los cuales son el diseño, los colores, etc., se relacionan perfectamente ya que permiten a través de juegos y trabajo colaborativo fomentar la creatividad, el desarrollo neurológico, mejorar los procesos lectores de los estudiantes, incrementa el proceso cognitivo de los niño cautivando su atención ya que el aplicativo es muy agradable y de fácil manejo.

De acuerdo a los resultados de las personas encuestadas queda demostrado que el contenido pedagógico del aplicativo Ludiletras ha fortalecido la comprensión lectora de los niños, el 33,33% de personas dijeron estar totalmente de acuerdo con esta opinión. Además, el 53,33% manifestaron estar totalmente de acuerdo en que la decodificación de la comprensión lectora ha venido mejorando el proceso de aprendizaje en los estudiantes de la Escuela Jorge Washington, Babahoyo 2020, lo que certifica que hay una relación directa entre la mejora de las habilidades de lectura de los niños quienes han utilizado este método y el aplicativo Ludiletras.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baldeón, P., y Ulco, L. (2020). Las tecnologías de la información y comunicación y su influencia en la lectoescritura. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000200426, 16(73), p. 426. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000200426
- Barrera, A. (2018). Mejoramos la comprensión lectora utilizando las estrategias y técnicas apropiadas. Universidad Antonio Ruiz de Montoya, p. 16. Obtenido de <http://repositorio.uarm.edu.pe/handle/UNIARM/1358>
- Burin, D., Coccimiglio, Y., y González, F. (2016). Desarrollos recientes sobre Habilidades Digitales y Comprensión Lectora en Entornos Digitales. Psicología, Conocimiento y Sociedad, 6, p. 191. Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/4758/475848615009/html/index.html>
- Camacho, K. (2019). Artículo científico implementación de aplicaciones móviles en el área de lengua española. Salesian Polytechnic, p. 2. Obtenido de https://www.academia.edu/43428474/ARTICULO_CIENTIFICO_IMPLEMENTACION_DE_APLICACIONES_MOVILES_EN_EL_AREA_DE LENGUA_ESPANOLA

- Chávez, A. (2019). Estrategia didáctica para la mejora de la comprensión lectora en niños de 5 a 12 años. Educación, p.2. Obtenido de <https://www.monografias.com/trabajos93/estrategia-didactica-mejora-comprension-lectora/estrategia-didactica-mejora-comprension-lectora.shtml>
- Chávez, K. (2019). a inteligencia múltiple: un abordaje para la enseñanza de las inglés. Universidad Peruana Unión, p. 9. Obtenido de https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/2466/Karen_Trabajo_Bachillerato_2019.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Eraso, B., Vela, M., y Calderón, S. (2017). Desarrollo de la comprensión lectora a través de un curso en línea. Un modelo ADDIE. SEK Ecuador, p. 2. Obtenido de <https://repositorio.uisek.edu.ec/handle/123456789/3000>
- Flores, H. (2019). Diario El Comercio, párr. 9. Obtenido de <https://www.elcomercio.com/cartas/opinion-comprension-lectora-carta-direccion.html>
- Herrera, S., Espinosa, M., y Mario, S. (2018). Solución de problemas como proceso de Aprendizaje Cognitivo. revista redipe, 7(4), p. 115. Obtenido de <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/487>
- Parra, D. (2016). Desarrollo de una propuesta didáctica como referente para la creación de una página web, que medie la potenciación de procesos de lectura y escritura, apoyados de la literatura infantil, en niños entre los cuatro y seis años de edad, especialmente en aque. Corporación Universitaria Lasallista, p. 24. Obtenido de http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/2106/1/propuesta_didactica_lectura_escritura.doc.pdf
- Piero, P. (2019). Lectoescritura. Universidad Científica de Peru, p. 7. Obtenido de http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle/UCP/864/PIERO_ROSABEL_TRABINV_BACH_DEDU_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ruiz, A., Mosqueda, A., y Rodríguez, G. (2017). Estrategias para la comprensión lectora. EduSol, 17, p. 27. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6266841>
- Ulco, L., y Baldeón, P. (2019). Development of an Innovative Dual-Coded Multimedia Application to Improve Reading Comprehension of Students With Imagery Deficit. Journal of Educational Computing, 51(1), p. 170. Obtenido de <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0735633117746748>
- Zurita, G., baloian, N., y Peñafiel, S. (2019). Applying Pedagogical Usability for Designing a Mobile Learning Application that Support Reading Comprehension. Proccedings, 31(1), 16. Obtenido de <https://www.mdpi.com/2504-3900/31/1/6>